



Ministero dell'istruzione e del merito

ISTITUTO COMPRENSIVO DI PORTO MANTOVANO

Via Claudio Monteverdi, 145 – 46047 PORTO MANTOVANO (MN)

tel. 0376 398 781 – C.F. 93034780200

e-mail: mnic813002@istruzione.it

e-mail certificata: mnic813002@pec.istruzione.it

sito internet: www.icportomantovano.edu.it

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE VERTICALE

Disciplina:

Educazione Fisica

Disciplina:

Educazione Motoria

(classi quarte e quinte di scuola primaria)

ai sensi della L. 30 dicembre 2021, n. 234, art. 1, commi 329 e seguenti.

Scuola infanzia

Anni 3

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p>_ <i>sperimentare</i> la lateralità su di sé (mano dominante); _ <i>conoscere e indicare</i> su di sé le principali parti del corpo; _ <i>muoversi</i> in modo sia spontaneo che guidato nei diversi ambienti e nelle varie situazioni; _ <i>interiorizzare</i> gli schemi motori di base; _ <i>conoscere e usare</i> i cinque sensi per scoprire il mondo circostante.</p>	<p>-Il linguaggio verbale - il proprio corpo -i propri bisogni -l'ambiente circostante -i movimenti degli schemi motori di base</p>	La scoperta del mio corpo
ESPRIMERE e COMUNICARE	<p>_ <i>Esprimere e comunicare</i> le principali emozioni attraverso l'espressione corporea.</p>	-le espressioni del viso	Che emozione
GIOCARE	<p>_ <i>utilizzare</i> alcuni schemi motori di base, <i>partecipando</i> all'esperienza ludica nel rispetto di semplici regole.</p>	-Le regole del gioco	Giocaregoland

PRENDERSI CURA DELLA PROPRIA SALUTE	_ <i>assumere</i> atteggiamenti che promuovono l'autonomia nelle operazioni legate alla cura della persona e alla fruizione dei pasti; _ <i>accettare</i> cibi diversi.	-Le abitudini igieniche -Cibi diversi -Le norme dello stare a tavola	
INTUIRE	_ <i>Intuire</i> la propria identità sessuale.	-La differenza tra maschi e femmine	IO SONO ...TU SEI

Anni 4

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	_ <i>conoscere</i> , indicando e denominando su di sé e sugli altri le varie parti del corpo; _ <i>rappresentare</i> lo schema corporeo nelle sue parti principali; _ <i>cogliere</i> i rapporti spaziali, muovendosi secondo comandi; _ <i>sviluppare</i> la motricità fine della mano. _ <i>sviluppare</i> gli schemi dinamici e posturali di base; _ <i>interiorizzare</i> i riferimenti temporali.	-il linguaggio verbale -il proprio corpo e quello degli altri -rapporti spaziali e comandi -la posizione spaziale delle parti del corpo -presa a "pinza" -i movimenti degli schemi dinamici e posturali -concetti "prima e dopo".	Immagine di me

ESPRIMERE e COMUNICARE	_ <i>Esprimere e comunicare</i> con il corpo le emozioni e con piacere nel gioco simbolico.	-autoregolazione emotiva	Emotions
GIOCARE	_ <i>controllare</i> l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri e nel rispetto delle regole condivise.	-le potenzialità del proprio corpo -regole di convivenza e di gioco	Regulations
PRENDERSI CURA DELLA PROPRIA SALUTE	_ <i>assumere</i> comportamenti corretti nella cura della propria persona e positive abitudini alimentari; _ <i>partecipare</i> a giochi di movimento senza esporsi a rischi evidenti.	-abitudini igieniche, le norme dello stare a tavola e cibi diversi	Faccio IO
RICONOSCERE	_ <i>Riconoscere</i> la propria identità sessuale.	-le differenze tra maschio e femmine	Eccomi...sono io

Anni 5

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<ul style="list-style-type: none">- <i>riconoscere e denominare</i> le varie parti del corpo su di sé e sugli altri;- <i>riconoscere</i> su di sé e sugli altri la propria identità sessuale;- <i>controllare</i> gli schemi dinamici e posturali di base e l'equilibrio statico /dinamico;- <i>orientarsi</i> nello spazio / tempo per eseguire percorsi;- <i>conoscere</i> le funzioni delle parti del corpo;- <i>affinare</i> la coordinazione visivo-motoria e oculo-manuale;- <i>prendere</i> coscienza della propria identità per la costruzione di una corretta immagine di sé;- <i>trasferire</i> l'esperienza corporea al codice simbolico/rappresentativo.	<ul style="list-style-type: none">_ Il linguaggio verbale;_ il proprio corpo e quello degli altri;_ gli organi genitali femminili e maschili;_ le funzionalità e le potenzialità del proprio corpo;_ le coordinate spazio/temporali;_ le immagini del corpo "fermo e in movimento";_ varie tecniche espressive.	"Il mio corpo fermo e in movimento"
ESPRIMERE e COMUNICARE	_ <i>sperimentare</i> le potenzialità dei linguaggi non verbali attraverso la mimica facciale, la gestualità ed il movimento del corpo;	_ le emozioni ed espressioni del viso	"LE EMOZIONI" "LE ESPRESSIONI DEL VISO"

	<ul style="list-style-type: none"> _ <i>esprimere</i> emozioni e interpretare quelle altrui. 		
GIOCARE	<ul style="list-style-type: none"> _ <i>collaborare</i> con i compagni per la realizzazione di giochi collettivi; _ <i>condividere</i> le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> _ le regole di convivenza e di gioco 	"IO GIOCO"
PRENDERSI CURA DELLA PROPRIA SALUTE	<ul style="list-style-type: none"> _ <i>assumere</i> positive e corrette abitudini igieniche: _ <i>gestire</i> in autonomia la propria persona e avere cura degli oggetti personali e dei materiali di uso comune; _ <i>conoscere</i> i principali alimenti ed avvicinarsi al concetto di sana alimentazione; _ <i>controllare</i> la forza del proprio corpo, valutando il rischio e le conseguenze nell'interazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> -la differenza tra buone e cattive abitudini -le proprie cose, oggetti di uso comune e la loro collocazione -gli alimenti -le conseguenze delle azioni motorie 	"IO STO BENE"

METODOLOGIE

Circle time

- Sensibilizzazione verso comportamenti adeguati in ambito di prevenzione rischi e pericoli
- Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa
- Recitare rime e filastrocche per memorizzare parti del corpo e cantare canzoni mimate controllando i propri movimenti.
- favorire momenti di ascolto nell'esperienza dei bambini, rispettare i turni e ascoltare gli altri

Problem solving

- di fronte a un problema sorto nell'attività o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificarle.

Didattica partecipativa /situata e role plays.

A partire da un percorso o da un gioco svolto, verbalizzare le fasi principali e rappresentarle

Didattica laboratoriale

- Ideazione ed esecuzione di percorsi motori e giochi.
- Esplorazione del proprio corpo e delle sue parti (attraverso giochi, osservazione allo specchio).
- Rappresentazione grafica delle esperienze motorie.

Metodo Rapizza

- le quattro andature
- leggo e scrivo con il corpo
- leggo e scrivo con il movimento
- il Quadrante Terzi

Scuola primaria

Classe prima

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p><i>Riconoscere e denominare</i> tutte le parti del corpo su di sé e sugli altri.</p> <p><i>Utilizzare/padroneggiare</i> semplici schemi motori di base.</p> <p><i>Sperimentare</i> in forma semplificata diverse situazioni e gestualità in relazione al proprio corpo e a quello dei compagni.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Varie posizioni e movimenti del proprio corpo;- il proprio corpo in modo globale e segmentario;- gli schemi motori di base: strisciare, gattonare, rotolare, camminare, correre, saltare.- I fondamentali concetti topologici in riferimento al proprio corpo e allo spazio circostante (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, alto/basso, grande/piccolo).	<p>I percorsi</p> <p>La lateralità</p> <p>Gli schemi motori di base</p> <p>I concetti topologici</p>
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<p><i>Imitare</i> con il corpo situazioni/oggetti animati e non.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Il proprio corpo e i movimenti per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche;- il linguaggio non verbale.	<p>Imitazioni e drammatizzazioni</p>
GIOCARE	<p><i>Comprendere e rispettare</i> semplici regole, sia di gioco che di convivenza civile, in gruppo e non.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le modalità di interazione più adatte alla relazione con i compagni;- semplici regole di comportamento.	<p>Io e gli altri: giochi e staffette</p>

PRENDERSI CURA DELLA SALUTE	<p><i>Utilizzare ed applicare</i> in modo corretto attrezzi, spazi, regole.</p> <p><i>Rispettare</i> i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, in movimento, con semplici attrezzi e in situazioni di vita quotidiana.</p> <p><i>Distinguere</i> i principali alimenti per avvicinarsi al concetto di sana alimentazione.</p>	<p>-Gli attrezzi e il loro corretto utilizzo.</p> <p>-Principali regole di sicurezza nell'ambito motorio.</p> <p>-Le adeguate abitudini igieniche.</p>	<p>Sport e salute</p> <p>Una merenda alternativa</p>

Classe seconda

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p><i>Denominare</i> tutte le parti del corpo su di sé e sugli altri, utilizzando schemi motori di base via via più complessi.</p> <p><i>Acquisire</i> un repertorio sempre più ampio di schemi motori di base.</p> <p><i>Avere consapevolezza</i> delle proprie potenzialità.</p>	<p>- Posizioni e movimenti del proprio corpo;</p> <p>- il proprio corpo in modo globale e segmentario.</p> <p>- Gli schemi motori di base : strisciare, gattonare, rotolare, camminare, correre, saltare, arrampicarsi, lanciare, afferrare e calciare;</p> <p>- combinazione di diversi schemi motori.</p>	<p>I concetti topologici.</p> <p>La lateralità.</p> <p>Gli schemi motori di base.</p>

ESPRIMERSI E COMUNICARE	<i>Esprimere</i> con il corpo situazioni di vita quotidiana e fantastica.	Il proprio corpo e i movimenti per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche; - il linguaggio non verbale.	Imitazioni e drammatizzazioni
GIOCARE	<i>Giocare</i> in gruppo collaborando con i compagni per la realizzazione dell'obiettivo. <i>Iniziare ad accettare</i> i propri limiti nel rispetto delle regole e a comprendere il rispetto di semplici regole sia di gioco che di convivenza civile.	- Le modalità positive per interagire coi compagni nei giochi in coppia, in piccolo e grande gruppo, di squadra. Semplici regole di comportamento.	Io e gli altri: sfruttiamo al massimo la palestra!
PRENDERSI CURA DELLA SALUTE	- <i>Conoscere, utilizzare e applicare</i> in modo corretto attrezzi, spazi, regole; <i>Rispettare</i> i criteri base di sicurezza per sé e gli altri, in movimento, con semplici attrezzi e in situazioni di vita quotidiana. <i>Variare</i> gli alimenti di cui si nutre per rendere più corretta la propria alimentazione.	- L'uso corretto e la cura degli attrezzi. - I principali nutrienti necessari ad una sana crescita.	Sport e salute Una merenda alternativa...

--	--	--	--

metodologie 1[^], 2[^]

Gli insegnanti dovranno volgere gli interventi a:

- sviluppare le potenzialità' di ogni alunno;
- considerare il corpo, come l'elemento fondamentale nel processo di acquisizione e di apprendimento;
- adattare le proposte ai tempi di acquisizione individuali;
- educare i bambini alla socializzazione;
- promuovere il linguaggio e la comunicazione;

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

- Educazione Peer to Peer
- Cooperative learning
- Esercizi singoli e di gruppo, percorsi, circuiti, staffette, conte, giochi popolari, giochi di squadra, attività di gioco sport, attività grafiche, drammatizzazioni.
- Uso di molteplici materiali di supporto

classe terza

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p><i>Denominare</i> tutte le parti del corpo su di sé e sugli altri.</p> <p><i>Acquisire ed utilizzare</i> schemi motori complessi.</p> <p><i>Organizzare</i> il proprio movimento nello spazio e nel tempo avviando il controllo dell'equilibrio statico e dinamico in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.</p> <p><i>Avere consapevolezza</i> delle proprie potenzialità.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le parti del corpo proprie e degli altri e le modalità per rappresentarle.- I diversi schemi motori combinati tra loro.- I riferimenti spaziali utili all'orientamento.- Il controllo statico e dinamico del proprio corpo.	<p>Giochi per crescere.</p> <p>Facciamo orienteering!</p>
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<p><i>Manifestare</i> con il corpo semplici idee e stati d'animo attraverso facili drammatizzazioni in coppia e in gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none">- L'uso coreutico dei movimenti per finalità espressive e comunicative.	<p>Attori e mimi....</p>

GIOCARE	<p><i>Rispettare</i> le regole e accettare i propri limiti e valorizzare i propri punti di forza, collaborare coi compagni di squadra.</p> <p><i>Conoscere e sperimentare</i> modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p><i>Partecipare</i> alle varie forme di gioco organizzate collaborando con gli altri.</p>	<p>-Le regole per interagire positivamente con gli altri.</p> <p>- Le regole specifiche delle varie discipline sportive praticate.</p>	<p>Giocosport</p>
PRENDERSI CURA DELLA SALUTE	<p><i>Utilizzare</i> in modo sicuro ed appropriato attrezzi e spazi.</p> <p><i>Individuare</i> situazioni di pericolo nei vari ambienti di vita per se stesso e per gli altri.</p> <p><i>Distinguere</i> una corretta alimentazione e riconoscerne i benefici.</p>	<p>- L'uso corretto e la modalità di cura e conservazione degli attrezzi e degli spazi.</p> <p>- Il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.</p>	<p>Sport e salute</p> <p>Mangiare per vivere</p>

classe quarta

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p><i>Utilizzare</i> in maniera successiva e simultanea gli schemi motori.</p> <p><i>Organizzare</i> il proprio movimento nello spazio e nel tempo controllando il proprio equilibrio statico e dinamico.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) in relazione all'intensità e alla durata del compito motorio.- I diversi schemi motori, combinati tra loro, in simultaneità e successione.- Le traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	<p>Giochi per crescere</p> <p>Facciamo orienteering!</p>
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<p><i>Comunicare ed esprimere</i> con il corpo semplici idee e stati d'animo mediante gestualità e posture.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Il corpo, le posture e il movimento con finalità espressive e comunicative.	<p>Attori e mimi...</p>
GIOCARE	<p><i>Giocare</i> collaborando con i compagni di squadra, accettando i propri e altrui limiti, nel rispetto delle regole di alcuni giochi sportivi.</p> <p><i>Conoscere e sperimentare</i> modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p><i>Partecipare</i> attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in</p>	<ul style="list-style-type: none">- I principali elementi tecnici basilari di alcune discipline sportive;- azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori.- Potenzialità e limiti del proprio corpo.- Le modalità per rapportarsi positivamente con gli altri rispettando le regole,	<p>Giocosport</p>

	forma di gara, collaborando con gli altri.	accettando le diversità e le sconfitte.	
PRENDERSI CURA DELLA SALUTE	<p><i>Prendersi cura</i> della salute propria e altrui.</p> <p><i>Ricercare</i> il proprio benessere utilizzando in modo sicuro ed appropriato attrezzi e spazi.</p> <p><i>Prevenire</i> situazioni di pericolo nei vari ambienti di vita per se stesso e per gli altri.</p> <p><i>Distinguere</i> una corretta alimentazione e riconoscerne i benefici.</p>	<p>Il comportamento adeguato per la propria e altrui sicurezza e per la prevenzione degli infortuni.</p> <p>- Il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.</p>	<p>Sport e salute</p> <p>Mangiare per vivere</p>

Classe quinta

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
COORDINARE	<p><i>Padroneggiare</i> schemi motori semplici e complessi. <i>Organizzare</i> il proprio movimento nello spazio e nel tempo muovendosi con coordinazione, equilibrio e ritmo.</p> <p><i>Sperimentare</i> in forma progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Tecniche di miglioramento di forza, resistenza e velocità.- Diversi schemi motori, combinati tra loro e sempre più complessi.- I principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive.-Traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie sempre più precise.	<p>Giochi per crescere</p> <p>Facciamo orienteering!</p>
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<p><i>Esprimere e comunicare</i> con il corpo semplici idee, emozioni attraverso gestualità e posture.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le potenzialità del proprio corpo.- L'utilizzo del proprio corpo con finalità espressive e comunicative.	<p>Attori e mimi....</p>
GIOCARE	<p><i>Collaborare</i> positivamente con i compagni di squadra.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Le regole per interagire correttamente con gli altri.- Le regole dei singoli giochi praticati.	<p>Giocosport</p>

	<p><i>Accettare</i> anche ruoli diversi, nel rispetto delle regole dei principali giochi sportivi.</p> <p><i>Tollerare</i> la sconfitta e a vivere la vittoria nel rispetto di chi ha perso.</p>	- Il valore della diversità e dell'accettazione della sconfitta.	
PRENDERSI CURA DELLA SALUTE	<p><i>Ricerca</i> il proprio e altrui benessere.</p> <p><i>Utilizzare</i> in modo sicuro ed appropriato attrezzi e spazi.</p> <p><i>Prevenire</i> situazioni di pericolo nei vari ambienti di vita per se stesso e per gli altri.</p> <p><i>Distinguere</i> una corretta alimentazione e riconoscerne i benefici.</p>	<p>- Le modifiche fisiologiche del corpo durante l'attività motoria.</p> <p>- Le modalità di comportamento responsabile ed adeguato per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni.</p> <p>- Il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.</p>	<p>Sport e salute</p> <p>Mangiare per vivere</p>

metodologie 3[^],4[^]5[^]

Gli insegnanti dovranno svolgere gli interventi a:

- sviluppare le potenzialita';
- considerare il corpo, come l'elemento fondamentale nel processo di acquisizione e di apprendimento;
- adattare le proposte ai tempi di acquisizione individuali;
- educare i bambini alla socializzazione;
- promuovere il linguaggio e la comunicazione.

Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

- Cooperative learning

- Educazione Peer to Peer
- Gioco-sport
- Problem solving
- Tutoring
- Esercizi singoli e di gruppo, percorsi, circuiti, staffette, conte, giochi popolari, giochi di squadra, attività di gioco sport, attività grafiche, drammatizzazioni.
- Uso di molteplici materiali di supporto.

Verifica degli apprendimenti

La verifica degli apprendimenti in itinere e la valutazione quadrimestrale avverrà conformemente a quanto stabilito dall'Ordinanza Ministeriale Prot. N. 172 del 4 dicembre 2020, allegate Linee Guida e Nota M.I. Prot. N. 2158/2020, dal D.Lgs. n. 62/2017 e dalla L. 107/2015.

Le prove accerteranno la consapevolezza del lavoro svolto, le conoscenze e le abilità disciplinari maturate in relazione agli obiettivi di apprendimento della disciplina, indicati nell'allegato al PTOF denominato **CRITERI E MODALITÀ PER LA VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI DELLE ALUNNE E DEGLI ALUNNI DELLE CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA.**

Le valutazioni saranno espresse attraverso giudizi descrittivi declinati nei quattro livelli di apprendimento: Avanzato, Intermedio, Base, In via di prima acquisizione, secondo la rubrica valutativa che segue:

Criteri valutazione	di Descrittori	Livelli
Situazione Risorse Autonomia Continuità Partecipazione Impegno Esecuzione	Nell'ambito della disciplina, l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità. Partecipa e rispetta i tempi richiesti con puntualità, svolge le attività proposte con cura e in modo completo, esegue in maniera coerente alle consegne e con correttezza.	Avanzato

Risorse Situazione Autonomia Continuità Partecipazione Impegno Esecuzione	<p>Nell'ambito della disciplina, l'alunno porta a termine compiti utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in situazioni note in modo autonomo e continuo/ in situazioni non note, in modo non del tutto autonomo e discontinuo. Partecipa e rispetta i tempi richiesti in modo abbastanza puntuale; svolge le attività proposte in modo completo e adeguatamente curato, esegue secondo le consegne, con alcune imprecisioni.</p>	Intermedio
Situazione Risorse Autonomia Continuità Partecipazione Impegno Esecuzione	<p>Nell'ambito della disciplina, l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note, utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo/ in modo non autonomo, ma con continuità. Partecipa e rispetta i tempi richiesti in modo parziale; svolge le attività proposte non sempre con completezza e cura, esegue in maniera non del tutto corretta e coerente alle consegne.</p>	Base
Situazione Risorse Autonomia Partecipazione Impegno Esecuzione	<p>Nell'ambito della disciplina, l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note, utilizzando risorse fornite appositamente, unicamente con il supporto del docente: va sollecitato nella partecipazione e nel rispetto dei tempi di lavoro, svolge le attività proposte in modo incompleto e poco curato, esegue in maniera poco coerente alle consegne e con difficoltà.</p>	In via di prima acquisizione

Modalità di valutazione

Dal PTOF

In relazione agli obiettivi di apprendimento da valutare e alle osservazioni o prove utilizzate come oggetto di valutazione, i docenti sceglieranno i criteri e, sulla base delle rilevazioni effettuate, i descrittori idonei alla redazione dei giudizi e ne definiranno il livello in relazione alla prevalenza o all'incidenza delle caratteristiche dei descrittori selezionati.

Tipologie di prova adottate

Dal PTOF

Osservazioni sistematiche, prove scritte, orali, pratiche, colloqui individuali, compiti autentici, analisi delle interazioni verbali e delle argomentazioni scritte, dei prodotti e dei compiti pratici e complessi realizzati dagli alunni, esercizi e compiti esecutivi semplici, risoluzione di problemi a percorso obbligato, elaborati scritti, ecc.

Scuola secondaria di primo grado

Classe prima

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
Coordinare	<ul style="list-style-type: none">● <i>Controllare</i> il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche.● <i>Utilizzare</i> le abilità motorie nelle diverse situazioni della vita scolastica.<ul style="list-style-type: none">● Consolidare le capacità coordinative.● Migliorare le capacità condizionali.	<ul style="list-style-type: none">● Tecniche di forza, resistenza e velocità.● Traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.● schemi motori complessi combinati tra loro.● elementi tecnici di discipline sportive.	<ul style="list-style-type: none">● Test di verifica della condizione motoria.● Esercizi con piccoli e grandi attrezzi a corpo libero.● Giochi sportivi individuali e di squadra.● Atletica leggera.
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none">● <i>Comunicare</i> semplici emozioni e stati d'animo con il linguaggio corporeo.	<ul style="list-style-type: none">● Tecniche di espressione corporea.● Presa di coscienza del proprio stato di efficienza fisica attraverso l'autovalutazione delle personali.	<ul style="list-style-type: none">● Semplici coreografie a coppie in piccoli gruppi su basa musicale.● Interpretazione di brani musicali attraverso danze di folklore.
Giocare	<ul style="list-style-type: none">● <i>Interagire</i> con i compagni.● <i>Rispettare</i> semplici regole.● <i>Collaborare</i> attivamente alla riuscita del gioco.	<ul style="list-style-type: none">● Regolamenti di alcuni giochi sportivi (pallavolo, pallacanestro, pallamano, palla tamburello e rugby).	<ul style="list-style-type: none">● Giochi sportivi: pallavolo, pallacanestro, pallamano, palla tamburello e

		<ul style="list-style-type: none"> • Attività sportiva come valore etico. • Valore del confronto e della competizione mediante un comportamento corretto e responsabile. 	propedeutica al rugby.
Prendersi cura della salute	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Controllare</i> il proprio corpo. • <i>Agire</i> in sicurezza per sé e per gli altri. • <i>Conoscere e applicare</i> le principali ed elementari norme di 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il corretto rapporto tra esercizio fisico, alimentazione e benessere. • Conoscere le norme fondamentali di prevenzione degli infortuni legati all'attività fisica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti anatomiche (ossa, muscoli e articolazioni). • Conoscere la terminologia specifica utilizzata durante le lezioni. • Conoscere le principali regole dei giochi sportivi.

Classe seconda

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
Coordinare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Controllare</i> il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. ● <i>Utilizzare</i> le abilità motorie nelle diverse situazioni della vita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidamento delle capacità coordinative ● Miglioramento delle capacità condizionali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Test di verifica della condizione motoria. ● Esercizi con piccoli e grandi attrezzi a corpo libero. ● Giochi sportivi individuali e di squadra. ● Atletica leggera.
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Comunicare</i> semplici emozioni e stati d'animo con il linguaggio corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tecniche di espressione corporea ● Presa di coscienza del proprio stato di efficienza fisica attraverso l'autovalutazione delle capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Coreografia a copie e in piccoli gruppi su base musicale. ● Interpretazione di brani musicali attraverso danze di folklore.
Giocare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Interagire</i> con i compagni. ● <i>Rispettare</i> semplici regole. ● <i>Collaborare</i> attivamente alla riuscita del gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Regolamenti di alcuni giochi sportivi (pallavolo, pallacanestro, pallamano, palla tamburello, rugby). ● Attività sportiva come valore etico. ● Valore del confronto e della competizione mediante un 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi sportivi ● I giochi sportivi saranno strutturati dal docente e le misure dei campi da gioco varieranno in base alla risposta della classe.

		comportamento corretto e responsabile.	
Prendersi cura della salute	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Controllare</i> il proprio corpo. ● <i>Agire</i> in sicurezza per sé e per gli altri. ● <i>Conoscere e applicare</i> le principali ed elementari norme di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il corretto rapporto tra esercizio fisico, alimentazione e benessere. ● Conoscere e saper adottare le norme fondamentali di prevenzione degli infortuni legati all'attività fisica. ● Conoscere i cambiamenti morfologici tipici dell'età. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le principali parti anatomiche (ossa, muscoli e articolazioni). ● Conoscere la terminologia specifica utilizzata durante la lezione. ● Conoscere le principali regole dei giochi sportivi e dell'atletica leggera.

Classe terza

Competenze	Abilità	Conoscenze	Unità di apprendimento coinvolte
Coordinare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Controllare</i> il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. ● <i>Utilizzare</i> le abilità motorie nelle diverse situazioni della vita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidamento delle capacità coordinative ● Miglioramento delle capacità condizionali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Test di verifica della condizione motoria. ● Esercizi con piccoli e grandi attrezzi a corpo libero. ● Giochi sportivi individuali e di squadra. ● Atletica leggera.
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Comunicare</i> semplici emozioni e stati d'animo con il linguaggio corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tecniche di espressione corporea ● Presa di coscienza del proprio stato di efficienza fisica attraverso l'autovalutazione delle capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Coreografia a coppie e in piccoli gruppi su base musicale. ● Interpretazione di brani musicali attraverso danze di folklore.
Giocare	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Interagire</i> con i compagni. ● <i>Rispettare</i> semplici regole. ● <i>Collaborare</i> attivamente alla riuscita del gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Regolamenti di alcuni giochi sportivi (pallavolo, pallacanestro, pallamano, palla tamburello, rugby). ● Attività sportiva come valore etico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi sportivi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Valore del confronto e della competizione mediante un comportamento corretto e responsabile. 	
Prendersi cura della salute	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Controllare</i> il proprio corpo. • <i>Agire</i> in sicurezza per sé e per gli altri. • <i>Conoscere e applicare</i> le principali ed elementari norme di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretto rapporto tra esercizio fisico, alimentazione e benessere. • Norme fondamentali di prevenzione degli infortuni legati all'attività fisica. • Cambiamenti morfologici tipici dell'età. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali parti anatomiche. • Terminologia specifica. • Regole dei giochi sportivi e dell'atletica leggera.

Metodologie adottate

Dal metodo globale all'analitico e viceversa.

Scoperta guidata sollecitando la ricerca di varianti.

Esercitazioni per prove ed errori.

Sviluppare processi di autovalutazione.

Lavoro collaborativo: i gruppi vengono sollecitati a lavorare nell'ascolto e nel rispetto reciproco con la collaborazione di tutti i componenti.

Verifica degli apprendimenti

La verifica degli apprendimenti in itinere e la valutazione quadrimestrale avverrà conformemente a quanto stabilito dal D.Lgs. n. 62/2017 e dalla L. 107/2015.

Le prove accerteranno la consapevolezza del lavoro svolto, le conoscenze e le abilità disciplinari maturate.

Le valutazioni saranno espresse in decimi, su di una scala numerica da 4 a 10, secondo la seguente tavola di corrispondenza:

Descrittori delle conoscenze e delle abilità disciplinari	Voto numerico
Padroneggia le diverse situazioni in modo autonomo e sicuro diversificando i gesti motori in condizioni variabili personali e dimostra fair-play.	10
Padroneggia le diverse situazioni in modo autonomo diversificando i gesti motori in modo personale e dimostra fair-play.	9
Controlla il corpo in modo autonomo quasi sempre in situazioni variabili mostrando fair-play.	8
Controlla il corpo e utilizza le informazioni in situazioni semplici e strutturate mettendo in atto comportamenti leali.	7
Controlla movimenti del proprio corpo in situazioni semplici se opportunamente guidato. Mostra un comportamento corretto.	6
Non controlla i movimenti riferiti a se stesso e all'ambiente per risolvere un compito motorio. Mostra un comportamento non sempre corretto.	5
Rifiuta l'esecuzione di qualsiasi gesto motorio o proposta anche se opportunamente guidato.	4

Tipologie di prova adottate

Per ognuna delle tipologie di prova si adotteranno specifiche griglie di valutazione.

- Per i test d'ingresso e le specialità dell'atletica leggera si utilizzeranno griglie di riferimento standard che poi verranno personalizzate in base alle caratteristiche dei singoli alunni.
- Per i giochi sportivi si farà riferimento ai fondamentali dei vari sport di squadra considerando campi di gioco con dimensioni ridotte.
- La valutazione sarà completata da ulteriori elementi: attitudini personali, impegno profuso, la partecipazione e le caratteristiche individuali dell'alunno.

Valutazione delle competenze

La valutazione delle competenze avrà come scopo precipuo quello di rilevare il progressivo raggiungimento dei traguardi di competenza.

La valutazione si articolerà su quattro livelli, conformemente con il Modello Nazionale di Certificazione delle Competenze nel Primo Ciclo, secondo quanto stabilito dal D.M. 742/2017 e dalla Nota MIUR del 9 gennaio 2018, Prot. N. 312.

I livelli sono descritti in base alla seguente tabella:

A - Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B - Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D - Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Tipologie di prova adottate

Per ognuna delle tipologie di prova si adotteranno specifiche griglie di valutazione o di osservazione.

- Compiti di realtà.
- Osservazione sistematica dell'alunno/a in contesti strutturati o meno.